17-18

MÁSTER UNIVERSITARIO EN
ESTRATEGIAS Y TECNOLOGÍAS PARA
LA FUNCIÓN DOCENTE EN LA
SOCIEDAD MULTICULTURAL

GUÍA DE ESTUDIO PÚBLICA

CONTENIDOS MULTIMEDIA INTERACTIVOS EN RED Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

CÓDIGO 23305168

UNED

Ámbito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección https://sede.uned.es/valida/
BA41FFDB9E4E11EBE01F494C9CDB51AB

17-18

CONTENIDOS MULTIMEDIA INTERACTIVOS EN RED Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

CÓDIGO 23305168

ÍNDICE

PRESENTACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN

REQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES PARA CURSAR ESTA ASIGNATURA

EQUIPO DOCENTE

HORARIO DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTE

COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONTENIDOS

METODOLOGÍA

SISTEMA DE EVALUACIÓN

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

RECURSOS DE APOYO Y WEBGRAFÍA

Ámbito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección https://sede.uned.es/valida/

BA41FFDB9E4E11EBE01F494C9CDB51AB

Nombre de la asignatura	CONTENIDOS MULTIMEDIA INTERACTIVOS EN RED Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS
Código	23305168
Curso académico	2017/2018
Títulos en que se imparte	MÁSTER UNIVERSITARIO EN ESTRATEGIAS Y TECNOLOGÍAS PARA LA FUNCIÓN DOCENTE EN LA SOCIEDAD MULTICULTURAL
Tipo	CONTENIDOS
Nº ETCS	5
Horas	125.0
Periodo	SEMESTRE 2
Idiomas en que se imparte	CASTELLANO

PRESENTACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN

Los medios interactivos son la realidad de una nueva forma de comunicación y aprendizaje que generan un nuevo mundo de sensaciones y realidades configurando un ecosistema de gran interés en su análisis y comprensión para su inclusión en la realidad educativa. Nos interesa conocer bien internet, los contenidos que circulan y las aplicaciones didácticas facilitadas por este gran medio, observar cuáles son sus posibilidades educativas, y finalmente valorar las estrategias docentes correspondientes.

REQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES PARA CURSAR ESTA ASIGNATURA

El conocimiento de las tecnologías educativas es necesario para entender los entornos multimedia y desarrollar nuevas prácticas formativas con apoyo de internet.
Se requiere el conocimiento y la práctica con los medios interactivos para obtener la máxima identidad y el desarrollo profesional en el estudio de esta materia.

EQUIPO DOCENTE

Nombre y Apellidos	MARIA MERCEDES QUERO GERVILLA
Correo Electrónico	mercedes.quero@edu.uned.es
Teléfono	
Facultad	FACULTAD DE EDUCACIÓN
Departamento	DIDÁCTICA,ORG.ESCOLAR Y DIDÁC.ESPECIALES

Nombre y Apellidos	MARIA LUZ CACHEIRO GONZALEZ
Correo Electrónico	mlcacheiro@edu.uned.es
Teléfono	91398-8878
Facultad	FACULTAD DE EDUCACIÓN
Departamento	DIDÁCTICA,ORG.ESCOLAR Y DIDÁC.ESPECIALES

Ámbito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección https://sede.uned.es/valida/
BA41FFDB9E4E11EBE01F494C9CDB51AB

HORARIO DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTE

ORARIO DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTE:
Mercedes Quero Gervilla.
Lunes lectivos de 16,30 a 20 horas.
Teléfono: 91.398.90.29
Correo electrónico: mercedes.quero@edu.uned.es

COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Los resultados de aprendizaje que se pretende que el estudiante logre son:
•Conocer las posibilidades que los contenidos educativos en red ofrecen a la enseñanza.
•Investigar la influencia de estos contenidos en nuevas formas de organización docente.
•Proponer diferentes estrategias didácticas para la explotación educativa de los contenidos educativos en la red.
•Valorar y desarrollar las posibilidades interactivas de los contenidos educativos en red dentro de diferentes entornos de aprendizaje
•Llevar a cabo acciones colaborativas de aprendizaje entre los estudiantes en red y con contenidos multimedia interactivos
•Definir los valores de la Web 2.o aplicados a la educación las no universitaria
•Valorar las aplicaciones educativas de los bogs, las videoconferencias, las redes sociales, el youtube, los buscadores, y en particular loas diveojuegos.

CONTENIDOS

METODOLOGÍA

La metodología será de experimentación de espacios o escenarios multimedia, centrada en la interactividad de las autopistas de la información, completando el autoaprendizaje con el aprendizaje cooperativo en la red. Se implicara a los estudiantes de profesorado en entornos multimedia y se le solicitara su activa cooperación e innovación.
Actividades
•Construir alguna WEB e integrar en ella video, fotos digitales, escenarios de animación e integración de recursos clásicos de la enseñanza.
•Diseñar tareas formativas que experimentarán los futuros estudiantes de los diversos niveles del sistema educativo, llevando a cabo experiencias concretas con estudiantes, familia y comunidades.

Ámbito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección https://sede.uned.es/valida/
BA41FFDB9E4E11EBE01F494C9CDB51AB

•Presentar un guión de un estilo narrativo en el que se utilicen los distintos medios interactivos en coherencia con la unidad didáctica pretendida (guión interactivo).

SISTEMA DE EVALUACIÓN

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Lecturas seleccionadas y compartidas en el espacio virtual de la asignatura al inicio del curso.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Cebrián de la Serna, M. y Ríos, J.M. (coords.) (2000). Nuevas tecnologías aplicadas a las didácticas especiales. Ediciones Pirámide.

García García, F. (2004). Políticas Educativas en Tecnologías de la Información y la Comunicación. Actas del 1er. Seminario Internacional OCDE en Lengua Española: Los desafíos de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en Educación. Servicio de Publicaciones del MECD.

García García, F. y Gertrudix Barrio, M (2009). Mare Nostrum Digital. Revista Icono 14, nº 12, Nativos Digitales.

García García, F. (2006). De la convergencia tecnológica a la convergencia comunicativa en educación. Revista Icono14, nº 7.

García García, F. (2006). Videojuegos y narratividad virtual. Revista Icono14, nº 8.

García García, F. y Gertrudix Barrio, M (2009). Mare Nostrum Digital. Revista Icono 14, nº 12, Nativos Digitales.

Lavid, J. (2005). Lenguaje y nuevas tecnologías. Nuevas perspectivas, métodos y herramientas para el lingüista del siglo XXI. Madrid: Ediciones Cátedra.

Litwin, E. (comp.) (2005). Tecnologías educativas en tiempos de Internet. Buenos Aires: Amorrortu Ediciones.

Majó, J. y Marquès, P. (2002). La revolución educativa en la era Internet. Barcelona: CissPraxis.

Marcos, F.A. (2003). Informática y humanidades. Madrid: Editorial Gredos.

Martínez, F. (comp.) (2003). Redes de comunicación en la enseñanza: las nuevas perspectivas del trabajo cooperativo. Barcelona: Paidós.

Manovich, L. (2005). El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital. Barcelona: Paidós Comunicación.

Rojas, O.I., Alonso, J., Antúnez, J.L., Orihuela, J.L. y Varela, J. (2005). Blogs. La conversación en Internet que está revolucionando medios, empresas y a ciudadanos. Madrid: ESIC Editorial.

Ámbito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección https://sede.uned.es/valida/
BA41FFDB9E4E11EBE01F494C9CDB51AB

Ruiz Palmero, J., Sánchez Rodríguez, J. y Palomo López, R. (2005). Materiales y recursos en Internet para la enseñanza bajo diferentes sistemas operativos. Guía práctica. Archidona, Málaga: Ediciones Aljibe.

RECURSOS DE APOYO Y WEBGRAFÍA

Recursos en CDROM

Contenidos educativos sobre diversas materias de la educación Primaria, Secundaria y Bachillerato, entre los que destacamos:

- García García, F. (Dirección) Proyecto Cíceros [en CD-ROM], Serie Recursos Educativos Multimedia. Madrid: Centro Nacional Información y Comunicación Educativa (CNICE), 2004.
- García García, F. (Dirección) Proyecto Palladium [en CD-ROM], Serie Recursos Educativos Multimedia. Madrid: CNICE, 2004.
- García García, F. (Dirección) Proyecto Mos [en CD-ROM], Madrid: CNICE, 2004. Serie Recursos Educativos Multimedia.
- García García, F. (Dirección) Proyecto Ulloa [en CD-ROM], Madrid: CNICE, 2004. Serie Recursos Educativos Multimedia.
- García García, F. (Dirección) Proyecto de Biología [en CD-ROM], Madrid: CNICE, 2004. Serie Recursos Educativos Multimedia.
- García García, F. (Dirección) Proyecto EduSport [en CD-ROM], Madrid: CNICE, 2004. Serie Recursos Educativos Multimedia.
- García García, F. (Dirección) Proyecto de Educación Plástica y Visual [en CD-ROM], Madrid: CNICE, 2004. Serie Recursos Educativos Multimedia.
- García-Valcárcel, A. (2009). Educación y Tecnología. Recuperado de http://wwwn.mec.es/cide/espanol/publicaciones/investigacion/ estudios/inv2004tic/03.pdf

Recursos en DVD

Vivir la historia hoy. Se trata de un documental sobre la Batalla de Bailén. Se complementa con la Web que se cita a continuación.

Recursos en Internet

- ITE. Web de contenidos multimedia interactivos destinados a la educación no universitaria: http://www.ite.educacion.es
- ITE_Profesores. espacio especialmente dedicado a la formación de los profesores: http://www.ite.educacion.es/formacion/enred
- Foro Cibersociedad: http://www.cibersociedad.net/
- Revista icono14: http://www.icono14.net [números 7, 8 y 12]
- Vivir la historia hoy. Web destinada al aprendizaje de determinados momentos históricos que se recrean hoy día, como el de Bailen: http://www.vivirlahistoriahoy.com

Ámbito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección https://sede.uned.es/valida/
BA41FFDB9E4E11EBE01F494C9CDB51AB

Sitios web

•CEDIB. Centro de Documentación e Información Bolivia: http://www.cedib.org/

•TIC y Educación: http://www.pangea.org/jei/edu/tic-edu.htm

•Web USAL: http://web.usal.es/~anagv/arti1.htm

Competencias

GENERALES

CG01 - Aplicar los conocimientos adquiridos en contextos multiculturales y tecnológicos.

CG02 - Usar de forma eficaz herramientas y recursos de la Sociedad del Conocimiento.

CG03 - Comunicarse de forma eficaz con públicos especializados y no especializados utilizando creativamente medios tradicionales y tecnológicos.

CG04 - Trabajar en equipo.

ESPECÍFICAS

CE03 - Diseñar modelos didácticos interculturales y tecnológicos.

CE07 - Implementar las fases de la metodología de investigación educativa y el uso de aplicaciones informáticas para el análisis y toma de decisiones para la mejora de la investigación-acción docente.

CE08 - Diseñar, desarrollar, aplicar e integrar medios y recursos didácticos y tecnológicos que contribuyan al aprendizaje autónomo y colaborativo en el ámbito curricular.

IGUALDAD DE GÉNERO

En coherencia con el valor asumido de la igualdad de género, todas las denominaciones que en esta Guía hacen referencia a órganos de gobierno unipersonales, de representación, o miembros de la comunidad universitaria y se efectúan en género masculino, cuando no hayan sido sustituido por términos genéricos, se entenderán hechas indistintamente en género femenino o masculino, según el sexo del titular que los desempeñe.

Ámbito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección https://sede.uned.es/valida/
BA41FFDB9E4E11EBE01F494C9CDB51AB